

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI BERBANTUAN CD INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS LUAR BIASA C1 NEGERI DENPASAR

GP Artadana, AAIN Marhaeni, K Suarni

Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: {putu.artadana, agung.marhaeni, ketut.suarni}@pasca.undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh implementasi metode pembelajaran demonstrasi terhadap motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas X SLB C1 Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pra-eksperimen yang dilaksanakan di SLB C1 Negeri Denpasar. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas X SLB C1 yang berjumlah 7 orang. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui Kuesioner, dan dianalisis menggunakan uji t non-parametrik. Data hasil belajar dikumpulkan melalui tes, dan dianalisis menggunakan uji t non-parametrik. Hasil penelitian menunjukkan (1) hasil analisis menunjukkan terdapat pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan CD interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas X SLB C1 Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015, (2) hasil analisis menunjukkan pengaruh penerapan metode pembelajaran demonstrasi berbantuan CD interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas X SLB C1 Negeri Denpasar tahun pelajaran 2014/2015.

Kata kunci: metode demonstrasi, motivasi belajar, hasil belajar.

Abstract

This study aims at investigating the effect of demonstration teaching method implementation on students' learning motivation and learning achievement of Science at class X SLB C1 Negeri Denpasar in academic year 2014/2015. It is a pre-experiment research conducted in SLB C1 Negeri Denpasar. Population and sample of this research was 7 students of class X SLB C1. Data of learning motivation were collected by using questionnaires and analyzed by using non parametric T-test. Data of learning achievement were collected by using test and analyzed by using non parametric T-test. Research finding shows that: (1) there is an effect of demonstration teaching method assisted with interactive CD on students' learning motivation of class X students of SLB C1 Negeri Denpasar in academic year 2014/2015, (2) there is an effect of demonstration teaching method assisted with interactive CD on students' learning achievement of class X students of SLB C1 Negeri Denpasar in academic year 2014/2015.

Keywords: demonstration teaching method, learning achievement, learning motivation.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini persaingan tidak hanya terjadi di lingkup nasional tetapi sudah merambah di lingkungan internasional atau global. Oleh karena itu, dunia pendidikan sebagai salah satu wadah untuk menyiapkan generasi bangsa seharusnya dapat melahirkan manusia Indonesia yang berkualitas dan tidak hanya ahli dibidangnya tetapi juga bisa berpikir global dan memiliki kearifan dalam bertindak. Untuk mampu menghasilkan generasi yang mampu bersaing di era globalisasi, pendidikan perlu mengalami perbaikan dan penyempurnaan. Guru sebagai salah satu pihak yang memiliki peranan penting dalam pendidikan tentu saja memiliki tanggung jawab untuk ikut berpartisipasi dalam memperbaiki dunia pendidikan.

Salah satu kompetensi yang wajib untuk dikuasai oleh seorang guru adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kompetensi atau kemampuan yang berhubungan dengan penyesuaian tugas-tugas keguruan. Kompetensi ini merupakan kompetensi yang sangat penting karena langsung berhubungan dengan kinerja yang ditampilkan. Seorang guru yang profesional harus memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan metode dan strategi pembelajaran. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan karena salah satu penentu berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran. Dalam menentukan metode pembelajaran, hendaknya guru memperhatikan kondisi anak didik, lingkungan, ketersediaan media maupun kesesuaian dengan materi yang akan diajarkan sehingga dengan memperhatikan beberapa hal tersebut, siswa diharapkan dapat mengerti dan menguasai materi yang dijelaskan oleh guru. Hal ini sesuai dengan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (2006:3) pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam undang-undang telah dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, yang artinya pendidikan harus direncanakan dan disesuaikan dengan keadaan siswa dan keadaan di sekitar siswa agar mampu memperoleh hasil yang maksimal.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas harus mampu memilih strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Rahardja (2002:4-5) mengemukakan bahwa "strategi belajar mengajar pada hakekatnya adalah rencana kegiatan belajar mengajar yang dipilih oleh guru untuk dilaksanakan, baik oleh siswa maupun oleh guru dalam rangka usaha pencapaian tujuan pengajaran yang telah ditetapkan." Hamdani (2011:80) mengemukakan bahwa "metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa." Oleh karena itu peranan metode mengajar sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran sangat penting. Guru harus mampu memilih strategi dan metode yang sesuai agar tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain terciptalah interaksi edukatif. Guru harus dapat memilih metode yang tepat yang disesuaikan dengan materi pelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode pembelajaran mungkin dapat dikatakan tepat untuk suatu pelajaran tetapi belum tentu tepat untuk pelajaran yang lainnya. Untuk itu guru haruslah pandai dalam memilih dan menggunakan metode-metode pembelajaran mana yang akan digunakan dan disesuaikan dengan materi yang akan diberikan sesuai karakteristik siswa.

Selain mampu memilih strategi dan metode yang tepat, guru juga harus mampu memanfaatkan media yang ada agar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif, menarik dan

menyenangkan untuk siswa. Menurut Iswidayati (2010:2), media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar" yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, antara lain: film, video, LCD, televisi, dan slide proyektor. Sebenarnya media pembelajaran tidak hanya terbatas pada media elektronik melainkan segala sesuatu yang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik termasuk papan tulis, penggaris, buku, maupun peraga manual. Menurut Gerlach dan Ely dalam Hamdani (2011:245-246) ada tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut: 1) kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya; 2) kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya; 3) kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau radio. Sanjaya dalam Hamdani (2011:257) mengungkapkan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, yaitu menggunakan kata ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*). *Access* artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan media. Apakah media yang diperlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan. Akses juga menyangkut aspek kebijakan, apakah media tersebut diizinkan untuk digunakan. *Cost* artinya pertimbangan

biaya. Biaya yang dikeluarkan untuk penggunaan suatu media harus seimbang dengan manfaatnya. *Technology* artinya ketersediaan teknologinya dan kemudahan dalam penggunaannya. *Interactivity* artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. *Organization* artinya dukungan organisasi atau lembaga dan cara pengorganisasiannya. *Novelty* artinya aspek kebaruan dari media yang dipilih. Media yang baru biasanya lebih menarik dan lebih baik. Salah satu media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah CD interaktif. CD interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran yang menampilkan gambar yang dikemas dalam bentuk animasi dan narasi singkat mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar.

Banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran di kelas. Selain metode dan media, faktor dari dalam diri siswa juga sangat mempengaruhi pembelajaran di kelas. Salah satu faktor yang berasal dari dalam diri siswa adalah motivasi siswa dalam belajar. Menurut Slameto (2003) motivasi merupakan suatu proses yang menentukan perubahan tingkah laku manusia secara konsisten. Seseorang termotivasi atau terdorong untuk melakukan sesuatu karena adanya tujuan atau kebutuhan yang hendak dicapai. Menurut Syafaruddin (2005), motivasi belajar adalah keinginan untuk melakukan sesuatu tindakan. Suatu kondisi dimana keinginan-keinginan (*needs*) pribadi dapat mencapai kepuasan tersendiri. Hal ini juga selaras dengan pendapat Hanafiah dan Suhana (2010) menyatakan bahwa motivasi belajar ialah suatu kekuatan (*power motivation*), daya pendorong atau alat pembangun ketersediaan dan keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku yang dilihat dari beberapa aspek, baik dalam aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Dari pengertian-pengertian motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi berfungsi untuk mendorong

manusia untuk berbuat sesuatu, misalnya belajar. Dorongan ini dapat berasal dari dorongan orang tua, guru, adanya keinginan untuk mendapatkan penghargaan, lingkungan belajar yang baik dan mendukung. Perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu perlu mendapat stimulus atau rangsangan sehingga peserta didik akan memberikan perhatian selama proses belajar mengajar bahkan bisa lebih lama lagi. Motivasi peserta didik akan terpelihara apabila mereka menganggap apa yang mereka pelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang (Suprijono, 2009). Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dilihat bahwa motivasi memegang peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi dari diri siswa untuk belajar, maka siswa akan memberikan perhatian selama proses pembelajaran.

Pemilihan metode yang tepat dan penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran dan membuat siswa termotivasi untuk belajar pada akhirnya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2010:22), "hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sudjana (2010:23), dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi; 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi; 3) Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan reflek, keterampilan gerakan

dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Di antara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pelajaran. Hasil belajar IPA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan berupa metode demonstrasi berbantuan CD interaktif.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan SMALB C1 dijelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SMALB C1 diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana. Pembelajaran IPA di SMALB C1 menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA di SMALB C1 akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SMALB C1. Oleh karena itu, pada tahap ini pembelajaran sangat perlu dibantu oleh benda-benda konkret yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep materi yang diajarkan.

Mata pelajaran IPA di SMALB C1 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Memperoleh keyakinan terhadap

kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaanNya; 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam; 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan; 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMALB C1. Sedangkan ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SMALB C1 meliputi aspek-aspek berikut: 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas; 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Meskipun kegiatan pembelajaran merupakan hal yang penting, beberapa sekolah masih mengalami permasalahan dalam kegiatan pembelajaran sehingga belum mampu mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan observasi awal di SLB C1 Negeri Denpasar, ada beberapa permasalahan yang dihadapi siswa tunagrahita sedang kelas X dalam pembelajaran IPA, diantaranya yaitu (1) rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA, (2) kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru, (3) siswa merasa cepat bosan dan jenuh di kelas, dan (4) rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPA, (5) dan terutama adalah kesulitan mereka

memahami sesuatu hal yang bersifat abstrak . dengan begitu, hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Mengingat permasalahan yang terjadi di kelas X SLB C1 Negeri Denpasar dan meningkat keterhambatan perkembangan intelegensi anak tunagrahita sedang, maka perlu dipilih suatu metode pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam belajar. Kekurangan siswa membuat mereka kesulitan dalam mengingat materi yang diajarkan dan kesulitan jika harus berpikir abstrak. Hal ini berlaku untuk hampir semua pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran IPA. Salah satu metode yang dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan ini adalah metode demonstrasi.

Menurut Rahardja (2002:87), "metode demonstrasi adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dimana guru atau para sumber/orang lain dengan sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan/langkah-langkah proses yang disertai penjelasan, ilustrasi seperlunya dan siswa mengamati dengan seksama." Dengan menyampaikan pelajaran dengan cara secara langsung, maka siswa akan dapat mengamati secara langsung sehingga siswa dapat memahami penjelasan dengan lebih baik dan memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan pemahaman. Siswa dapat mengamati secara langsung sehingga siswa akan terlatih untuk berkonsentrasi dan siswa lebih berani mengajukan pertanyaan dibandingkan jika hanya mendengar ceramah dari guru. Meskipun metode ini dapat mempermudah dalam pembelajaran, tidak semua materi dapat didemonstrasikan. Selain itu diperlukan banyak waktu untuk mempersiapkan demonstrasi. Alat dan bahan yang diperlukan juga harus dipersiapkan dengan baik agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pendemonstrasian.

Peranan guru dan siswa dalam metode demonstrasi ini sangat diperlukan. Guru berperan dalam memilih bahan pelajaran yang tepat disajikan dan menyusun langkah-langkah demonstrasi. Selain itu guru juga harus menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam

demonstrasi. Peran siswa dalam demonstrasi juga tidak kalah pentingnya. Siswa harus memahami dan ikut mempersiapkan diri sebelum demonstrasi dilakukan. Siswa harus berkonsentrasi memperhatikan demonstrasi dan membuat catatan-catatan secara teliti mengenai hal-hal yang dianggap penting dan mengajukan pertanyaan apabila ada hal yang kurang dipahami.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat bahwa metode ini tepat jika digunakan karena metode ini dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret. Dengan demikian dapat menghindarkan verbalisme. Siswa juga lebih mudah dalam memahami apa yang telah dipelajari karena diberikan kesempatan mengamati secara langsung. Proses pelajaran akan lebih menarik karena siswa bisa mengamati dan mengulang hasil demonstrasi yang dilakukan. Selain itu siswa diberikan kesempatan untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Pertama, mengetahui pengaruh metode pembelajaran demonstrasi berbantuan CD interaktif terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas X SMALB C1 Negeri Denpasar. *Kedua*, mengetahui pengaruh terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi berbantuan CD interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas X SMALB C1 Negeri Denpasar.

METODE

Desain penelitian eksperimen yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental* dengan bentuk *one group pre test-post test design*. Penelitian eksperimen model ini dapat digambarkan sebagai berikut. Pemberian tes kepada subjek yang belum diberi perlakuan disebut *pre test* (O1). Setelah didapat data siswa yang memiliki masalah dalam motivasi dan hasil belajar, maka dilakukan *treatment* (X) dengan metode pembelajaran demonstrasi untuk jangka waktu tertentu kepada siswa yang motivasi dan hasil belajarnya rendah. Setelah dilakukan perlakuan kepada

siswa yang mengalami masalah, maka diberikan lagi tes untuk mengukur motivasi dan hasil belajar siswa sesudah dikenakan variabel eksperimen (X), yang disebut *post test* (O2). O1 dan O2 inilah yang akan dibandingkan untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan setelah siswa diberikan metode demonstrasi.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X SMALB C1 Negeri Denpasar sebanyak 7 orang siswa. Menurut Sugiyono (2013 : 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Karena populasi dalam penelitian ini tidak begitu besar maka tidak dipakai sampel. Semua populasi dilibatkan dalam penelitian ini.

Motivasi belajar diperoleh dengan menggunakan teknik kuesioner dengan bentuk instrumen menggunakan skala Likert. Untuk menentukan hasil belajar IPA menggunakan tes. Bentuk tes yang digunakan untuk menentukan hasil belajar adalah bentuk tes objektif. Bentuk tes objektif yang digunakan adalah pilihan ganda. Karena subjek penelitian adalah siswa tunagrahita sedang maka pilihan pada tes objektifnya hanya ada dua yaitu a dan b. Jumlah tes objektif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 20 butir soal. Untuk jawaban benar akan diberikan skor 1 dan dikalikan 5, sehingga skor maksimal yang dicapai siswa adalah 100 dan skor minimum adalah 0. Sebelum tes digunakan diuji terlebih dahulu validitas isi dan validitas empirisnya.

Mengingat populasi dalam penelitian ini berjumlah kecil dan sulit untuk mencari normalitas data, maka analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t non parametrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil sebagai berikut.

Pertama, terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} yang diperoleh berdasarkan uji t non-parametrik lebih besar dari t_{tabel} . Nilai t_{hitung}

= 3,072 lebih besar daripada nilai $t_{tabel} = 2,447$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$). Dengan hasil ini, H_0 yang menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh pembelajaran demonstrasi terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar ditolak. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran demonstrasi terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa rata-rata skor motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar sesudah mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan metode demonstrasi berbeda secara signifikan dengan rata-rata skor motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar sebelum mendapatkan perlakuan. Rata-rata skor motivasi sebelum mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan metode demonstrasi sebesar 50,29. Rata-rata skor motivasi sesudah mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan metode demonstrasi sebesar 86,86. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan yang diakibatkan oleh metode demonstrasi terhadap motivasi belajar IPA pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar.

Hasil ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Irvan Hadi Purnomo (2013). Irvan Hadi Purnomo mengatakan pembelajaran melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya keinginan siswa untuk belajar dan turut aktif ikut serta dalam pembelajaran untuk mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik. Penelitian di atas dilakukan di sekolah umum yang siswanya tidak mengalami gangguan atau masalah intelektual. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan di sini dimana subyek penelitian merupakan anak tunagrahita sedang, yaitu anak yang mengalami gangguan intelektual dengan tingkat IQ anak tunagrahita sedang adalah 50 sampai dengan 35.

Menurut Rahardja (2002:87), "metode demonstrasi adalah suatu cara

menyajikan bahan pelajaran dimana guru atau para sumber/orang lain dengan sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan/langkah-langkah proses yang disertai penjelasan, ilustrasi seperlunya dan siswa mengamati dengan seksama." Pada penelitian ini demonstrasi dilakukan dengan menggunakan media berupa CD interaktif. CD interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran yang menampilkan gambar yang dikemas dalam bentuk animasi dan narasi singkat mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Iswidayati (2010:10-11) mengenai kelebihan media pembelajaran. Menurut Iswidayati, media pembelajaran mempunyai kelebihan dalam beberapa hal di antaranya: a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya lah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audiovisual dan *audial*; b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena : obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik; c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya; d) Media

menghasilkan keseragaman pengamatan; e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis; f) Media membangkitkan keinginan dan minat baru; g) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar; h) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Pemilihan metode demonstrasi dengan CD interaktif dalam pembelajaran IPA pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar dianggap sudah tepat karena mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar IPA siswa. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, subyek dalam penelitian ini adalah anak tunagrahita sedang, yang merupakan anak yang cepat bosan akan suatu hal serta tidak mampu membayangkan sesuatu yang abstrak. Dengan menggunakan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA, anak tunagrahita sedang akan lebih terbantu dalam memahami materi karena tidak perlu membayangkan secara abstrak apa yang mereka pelajari. Mereka akan dalam mengamati langsung apa yang dipelajari sehingga mereka lebih mudah berkonsentrasi. Dengan mengamati secara langsung rasa ingin tahu siswa juga akan tumbuh dengan sendirinya. Inilah yang akhirnya akan mendorong siswa atau memotivasi siswa sehingga akan belajar lebih lagi dari sebelumnya. Penggunaan media juga akan menciptakan kesan tersendiri pada siswa. Siswa akan lebih senang dalam mengikuti pembelajaran.

Kedua, terdapat pengaruh metode pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar Ilmu pengetahuan Alam kelas X SLB C1 Negeri Denpasar.

Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} yang diperoleh berdasarkan uji t non-parametrik lebih besar dari t_{tabel} . Nilai $t_{hitung} = 3,520$ lebih besar daripada nilai $t_{tabel} = 2,447$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar. Rata-rata skor hasil belajar IPA siswa setelah mendapat perlakuan berupa metode demonstrasi mengalami peningkatan dibandingkan dengan skor hasil belajar IPA sebelum mendapat

perlakuan. Rata-rata skor hasil belajar IPA sebelum mendapat perlakuan sebesar 58,00. Setelah mendapat perlakuan berupa pembelajaran dengan metode demonstrasi dan penggunaan media berupa CD interaktif, rata-rata skor hasil siswa mengalami peningkatan menjadi 88,14. Jadi, terdapat pengaruh yang signifikan yang diakibatkan oleh metode demonstrasi terhadap hasil belajar IPA pada kelas X SLB C1 Negeri Denpasar.

Hal ini di dukung dengan penelitian yang dilakukan Dedi Rohendi (2010) terkait penggunaan metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI. Pada penelitiannya ini, Dedi Rohendi melihat proses pembelajaran menggunakan metode demonstrasi terbukti efektif digunakan karena siswa mendapatkan gambaran tentang materi yang diajarkan melalui media yang digunakan dan siswa juga mendapat pemahaman lebih dengan mempraktekkan materi yang diajarkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran demonstrasi efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran KKPI. Namun penelitian yang dilakukan Irvan Hadi Purnomo, dan penelitian yang dilakukan Dedi Rohendi dilakukan di sekolah umum. Berbeda dengan penelitian ini dilakukan disekolah khusus dimana siswanya memiliki keterbatasan. Subyek penelitian ini merupakan anak tunagrahita sedang, yaitu anak yang mengalami gangguan intelektual dengan tingkat IQ anak tunagrahita sedang adalah 50 sampai dengan 35.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Hasil belajar anak tunagrahita sedang yang memiliki keterbatasan sangat dipengaruhi metode pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran dengan metode demonstrasi sangat sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita.

Metode demonstrasi adalah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dimana guru atau para sumber/orang lain dengan sengaja mempertunjukkan atau memperagakan tindakan/langkah-langkah proses yang disertai penjelasan, ilustrasi

seperlunya dan siswa mengamati dengan seksama.” Pada penelitian ini demonstrasi dilakukan dengan menggunakan media berupa CD interaktif. CD interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran yang menampilkan gambar yang dikemas dalam bentuk animasi dan narasi singkat mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran dan menarik minat siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan penjelasan sebelumnya bahwa metode demonstrasi memiliki beberapa kelebihan. Beberapa keunggulan - keunggulan metode demonstrasi sebagai berikut: 1) Dapat memperjelas pemahaman siswa dengan mengamati peragaan dari guru; 2) Dapat memperkecil kemungkinan terjadinya pemahaman yang salah terhadap bahan pelajaran dibandingkan dengan mendengarkan ceramah dari guru; 3) Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dengan secara langsung mengamati peragaan dalam demonstrasi; 4) Dapat mempermudah pemusatan perhatian siswa karena secara khusus dituntut mengamati secara seksama; 5) Mendorong keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang belum diketahui selama kegiatan demonstrasi berjalan.

Selain itu penggunaan media berupa CD interaktif sangat membantu siswa tunagrahita sedang dalam memahami pelajaran melalui pengamatan secara langsung. Iswidayati (2010:10-11) menyebutkan beberapa kelebihan dari media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audiovisual dan *audial*.

Selain itu media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan karena : obyek terlalu besar, obyek terlalu kecil, obyek yang bergerak terlalu lambat, obyek yang bergerak terlalu cepat, obyek yang terlalu kompleks, obyek yang bunyinya terlalu halus, obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik. Media pembelajaran juga memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa dalam belajar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar IPA karena mampu membantu siswa tunagrahita sedang yang sering mengalami kesulitan dalam berpikir abstrak dengan memberikan kesempatan untuk mengamati secara langsung pembelajaran yang sedang dipelajari. Selain itu rasa bosan yang sering dirasakan siswa tunagrahita sedang ketika sedang belajar juga dapat diatasi dengan mengamati secara langsung obyek yang sebelumnya mungkin belum pernah mereka lihat. Ini akan menimbulkan semangat baru siswa dalam belajar yang pada akhirnya juga akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil-hasil pengujian hipotesis dan pembahasan dalam penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya keinginan siswa untuk belajar dan turut aktif ikut serta dalam pembelajaran untuk mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik. *Kedua*, pembelajaran melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diketahui melalui meningkatnya nilai siswa pada saat dilaksanakan *post test*.

Terdapat beberapa saran yang dikemukakan sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini.

Pertama, temuan penelitian ini telah menunjukkan bahwa pembelajaran melalui metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa. Jadi, guru hendaknya dapat mempertimbangkan metode ini untuk digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menciptakan motivasi belajar siswa. *Kedua*, siswa dengan karakteristik siswa yang aktif, ulet, mandiri, percaya diri, berani, teliti dan disiplin belajar tinggi atau siswa yang kurang aktif, kurang percaya diri, kurang mandiri dan kaku dapat belajar dengan menggunakan metode demonstrasi pada mata pelajaran IPA. *Ketiga*, sekolah dapat membuat kebijakan bagi guru dalam mengajar supaya menggunakan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran minimal 1 kali dalam 1 semester dan melakukan pelatihan tentang metode-metode pembelajaran yang efektif bagi siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Hamdani, 2011. Strategi Belajar Mengajar, Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hanafiah, & Suhana, C. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Iswidayanti, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: Pendidikan Profesi Guru Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi Universitas Negeri Semarang.
- Purnomo, Irvan Hadi, 2013. Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Sistem Listrik Otomotif Kelas XI Pada Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMK Piri 1 Yogyakarta. E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta. Volume I, Nomor 1 (5 Agustus 2013) (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/10353> diakses tanggal 8 januari 2015)
- Raharja, W. 2002. Sekitar Strategi Belajar Mengajar dan Keterampilan Mengajar. Salatiga: Fakultas Ekonomi UKSW.
- Rohendi, Dedi, 2010. Efektivitas Metode Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Di Sekolah Menengah Kejuruan. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (PTIK) Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 3 No.1 / Juni 2010. ISSN 1979-9462 (http://file.upi.edu/Direktori/JURNAL/PENDIDIKAN_TIK/Jurnal_Pend_TIK_Vol_3_No_1/Efektivitas_Metode_Pembelajaran_Demonstrasi_Terhadap_Peningkatan_Hasil_Belajar_Siswa_Kelas_X_Pada_Mata_Pelajaran_Keterampilan_Komputer_dan_Pengelolaan_Informasi_Di_Sekolah_Menengah.pdf diakses tanggal 8 januari 2015)
- Slameto, 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana. 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Suprijono, Agus. 2000. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syafarudin, & Nasution, I. 2005. Manajemen Pembelajaran. Jakarta: Quantum Teaching.